

**PERSEPSI VISUAL PENGUNJUNG USIA SEKOLAH
TERHADAP INTERIOR MUSEUM DI MAGELANG**



SKRIPSI

Oleh:

Ani Indrayati

**PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2012**

**PERSEPSI VISUAL PENGUNJUNG USIA SEKOLAH
TERHADAP INTERIOR MUSEUM DI MAGELANG**



SKRIPSI

Oleh:

Ani Indrayati



**PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2012**

PERSEPSI VISUAL PENGUNJUNG USIA SEKOLAH TERHADAP INTERIOR MUSEUM DI MAGELANG



SKRIPSI

Ani Indrayati

NIM 0611559023

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar sarjana S-1 dalam bidang Desain Interior
2012

Tugas Akhir Karya Tulis berjudul:

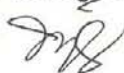
PERSEPSI VISUAL PENGUNJUNG USIA SEKOLAH TERHADAP INTERIOR MUSEUM DI MAGELANG, diajukan oleh Ani Indrayati, NIM 0611559023, Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui oleh Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 6 Juli 2012 dan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.
NIP. 19770315 200212 1 005

Pembimbing II/Anggota



Anom Wibisono, S.Sn., M.Sc.
NIP. 19720314 199802 1 001

Cognate/Anggota



Drs. A. Hendro Purwoko
NIP. 19540922 198303 1 002

Ketua Program Studi Desain Interior/Anggota



M. Sholahuddin, S.Sn., M.T.
NIP. 19701019 199903 1 001

Ketua Jurusan Desain/
Ketua/Anggota



Drs. Lasiman, M.Sn.
NIP. 19570513 198803 1 001



Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Dr. Semarwati, M.Des.
NIP 19590802 198803 2 002

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.



Yogyakarta, 30 Juli 2012

Ani Indrayati

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat-Nya kepada penulis sehingga atas segala ujian, cobaan, dan kemudahan yang diberi, maka Tugas Akhir ini dapat tersusun dan terlaksana dengan baik sebagai syarat kelulusan untuk mencapai Gelar Sarjana pada Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia, Yogyakarta.

Penulis berharap tulisan ini dapat dijadikan sebagai sumbangan untuk diambil manfaatnya. Penulis sadar sepenuhnya akan keterbatasan kemampuan serta kekurangan dalam penulisan ini. Oleh karena itu, mohon kritik dan saran dari semua pihak untuk kesempurnaan penulisan Tugas Akhir ini.

Banyak dukungan dan bantuan dari berbagai pihak yang penulis dapatkan pada saat penyusunan Tugas Akhir ini. Maka dengan segala kerendahan hati, dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

- Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A., selaku dosen pembimbing I.
- Anom Wibisono S.Sn., M.Sc., selaku dosen pembimbing II.
- M. Sholahuddin, S.Sn., M.T., selaku Ketua Program Studi Desain Interior Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Seluruh pemilik dan staff museum yang menjadi objek penelitian ini, yang telah memberi wacana, dan membantu pengumpulan data.
- Seluruh pengunjung yang telah menjadi koresponden penelitian ini.
- *My sister* (mb' id), terima kasih atas segala dukungannya, CV7 dan Amri, terima kasih atas segala bantuan dan waktunya.
- Keluarga dan teman-teman yang telah berpartisipasi dalam penulisan ini.
- Semua pihak yang telah membantu kelancaran penyusunan karya tulis ini, terima kasih atas kebaikannya.

Dengan harapan yang besar, semoga karya tulis ini dapat dipergunakan dan bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan dengan segala kekurangan dan kelebihan yang ada.

Yogyakarta, Juni 2012

Ani Indrayati



ABSTRAK

Magelang adalah kota kecil dengan julukan kota tua. Di sini lahir candi-candi dan museum-museum sebagai catatan sejarah masa silam, juga sebagai tempat pembelajaran yang menyenangkan. Peran museum sangat besar dalam mengabadikan cerita-cerita masa lalu. Pameran berperan penting dalam menunjang aktifitas menikmati sebuah karya seni yang disajikan oleh seniman dan pihak museum. Karya seni disajikan untuk dinikmati oleh pengunjung museum pada umumnya dan pelajar pada khususnya untuk menunjang pelajaran yang diberikan di sekolah, dimana setiap pengunjung mengalami proses pemahaman ataupun pemberian makna yang disebut dengan persepsi. Persepsi ini berhubungan dengan objek, maka digunakan persepsi visual sebagai topik utama.

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif yang diolah dengan cara menganalisis data lapangan, membahas data responden, dan data literatur, dikomunikasikan dalam bentuk tabel dan dijelaskan secara deskriptif kemudian dimuat dalam kesimpulan. Penelitian ini ditujukan untuk menjawab dari rumusan masalah yaitu mengetahui persepsi visual pengunjung usia sekolah terhadap interior Museum di magelang dengan tiga objek penelitian yaitu Museum H. Widayat, museum AJB Bumi Putera, dan Museum Sudirman dengan variabel pencahayaan, warna, dan ruang ditinjau dari jarak pengunjung terhadap objek pameran. Tinjauan pustaka berasal dari beberapa buku, baik elektronik maupun *non* elektronik, data internet, dan lain-lain.

Setelah melakukan penelitian didapatkan beberapa temuan yang berkaitan dengan bagaimana persepsi visual pengunjung usia sekolah terhadap interior museum di magelang dengan variabel pencahayaan, warna, dan ruang ditinjau dari jarak pengunjung terhadap objek pameran, dengan faktor yang mempengaruhinya adalah sistem pencahayaan alami dan buatan atau lampu, peletakan jendela dan lampu, warna dinding sebagai *background* karya yang diterapkan, dan jarak pengunjung terhadap objek pameran.

Kata kunci: persepsi visual, interior, dan museum.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR	i
HALAMAN JUDUL DALAM.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	iv
KATA PENGANTAR	v
ABTRAK	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. LATAR BELAKANG MASALAH	1
B. RUMUSAN MASALAH.....	2
C. TUJUAN PENELITIAN.....	3
D. MANFAAT PENELITIAN.....	3
E. METODE PENELITIAN.....	4
1. Metode Pendekatan.....	4
2. Sampel Penelitian	4
3. Metode Pengumpulan Data.....	6
4. Metode Analisis Data.....	7

BAB II	TINJAUAN PUSTAKA	8
A.	TINJAUAN TENTANG MUSEUM	8
1.	Pengertian Museum	8
2.	Fungsi dan Peran Museum.....	9
B.	TINJAUAN TENTANG PERSEPSI VISUAL	10
1.	Pengertian Persepsi Visual.....	10
2.	Proses Terbentuknya Persepsi visual	12
3.	Tinjauan tentang Variabel Persepsi Visual	14
a.	Pencahayaan.....	14
b.	Warna	20
c.	Ruang	24
BAB III	DATA LAPANGAN	28
A.	PROSES PEROLEHAN DATA	28
1.	Persiapan Pengumpulan Data	28
2.	Pelaksanaan Pengumpulan Data	28
B.	PEROLEHAN DATA.....	29
1.	Profil Museum	29
a.	Profil Museum H. Widayat	29
b.	Profil Museum AJB Bumi Putera.....	34
c.	Profil Museum Sudirman	38
2.	Hasil Kuesioner.....	44

a. Pencahayaan	44
b. Warna <i>Background</i>	48
c. Ruang ditinjau dari Jarak	52
d. Tingkat Kepuasan Pengunjung	54
BAB IV ANALISIS	58
A. PENCAHAYAAN	59
1. Pencahayaan Museum H. Widayat	60
2. Pencahayaan Museum AJB Bumi Putera	63
3. Pencahayaan Museum Sudirman	67
4. Pencahayaan Museum di Magelang	69
B. WARNA <i>BACKGROUND</i>	70
1. Warna <i>Background</i> Museum H. Widayat	70
2. Warna <i>Background</i> Museum AJB Bumi Putera	74
3. Warna <i>Background</i> Museum Sudirman	77
4. Warna <i>Background</i> Museum di Magelang	79
C. RUANG (JARAK PANDANG PENGUNJUNG TERHADAP OBJEK PAMER)	80
1. Jarak Pandang Pengunjung terhadap Objek Pamer Museum H. Widayat	80
2. Jarak Pandang Pengunjung terhadap Objek Pamer Museum AJB Bumi Putera	83

3. Jarak Pandang Pengunjung terhadap Objek Pamer	
Museum Sudirman	85
4. Jarak Pandang Pengunjung terhadap Objek Pamer	
Museum di Magelang	87
D. TINGKAT KEPUASAN PENGUNJUNG	88
1. Tingkat Kepuasan Pengunjung Museum H. Widayat	89
2. Tingkat Kepuasan Pengunjung Museum AJB Bumi Putera	90
3. Tingkat Kepuasan Pengunjung Museum Sudirman	92
4. Tingkat Kepuasan Pengunjung Museum di Magelang	94
BAB V PENUTUP	96
A. KESIMPULAN.....	96
B. SARAN	99
DAFTAR PUSTAKA	100

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1. Efek Psikologis <i>Hue</i> atau Warna	23
2.2. Jenis Hubungan Interpersonal Aktifitas.....	27
3.1. Deskripsi Interior Museum H. Widayat.....	34
3.2. Deskripsi Interior AJB Bumi Putera.....	38
3.3. Deskripsi Interior Museum Sudirman.....	44
3.4. Penilaian Rata-Rata Responden tentang Pencahayaan Ruang Pamer Museum H. Widayat.....	46
3.5. Penilaian Rata-Rata Responden tentang Pencahayaan Ruang Pamer Museum AJB Bumi Putera.....	47
3.6. Penilaian Rata-Rata Responden tentang Pencahayaan Ruang Pamer Museum Sudirman.....	47
3.7. Penilaian Rata-Rata Responden tentang Warna <i>Background</i> Ruang Pamer Museum H. Widayat.....	50
3.8. Penilaian Rata-Rata Responden tentang Warna <i>Background</i> Ruang Pamer Museum AJB Bumi Putera	51
3.9. Penilaian Rata-Rata Responden tentang Warna <i>Background</i> Ruang Pamer Museum Sudirman.....	51

3.10. Penilaian Rata-Rata Responden tentang Jarak Pandang Pengunjung terhadap Objek Pamer Museum H. Widayat	53
3.11. Penilaian Rata-Rata Responden tentang Jarak Pandang Pengunjung terhadap Objek Pamer Museum AJB Bumi Putera	54
3.12. Penilaian Rata-Rata Responden tentang Jarak Pandang Pengunjung terhadap Objek Pamer Museum Sudirman.....	54
3.13. Penilaian Rata-Rata Responden tentang Tingkat Kepuasan Pengunjung setelah Berkunjung ke Museum H. Widayat	56
3.14. Penilaian Rata-Rata Responden tentang Tingkat Kepuasan Pengunjung setelah Berkunjung ke Museum AJB Bumi Putera	56
3.15. Penilaian Rata-Rata Responden tentang Tingkat Kepuasan Pengunjung setelah Berkunjung ke Museum Sudirman	57
4.1. Penilaian Rata-Rata Responden tentang Pencahayaan Ruang Pamer Museum H. Widayat	60
4.2. Penilaian Rata-Rata Responden tentang Pencahayaan Ruang Pamer Museum AJB Bumi Putera.....	64
4.3. Penilaian Rata-Rata Responden tentang Pencahayaan Ruang Pamer Museum Sudirman	67
4.4. Penilaian Rata-Rata Responden tentang Pencahayaan Ruang Pamer Museum- Museum.....	69
4.5. Penilaian Rata-Rata Responden tentang Warna <i>Background</i> Ruang Pamer Museum H. Widayat	70

4.6. Penilaian Rata-Rata Responden tentang Warna <i>Background</i> Ruang Pamer Museum AJB Bumi Putera.....	75
4.7. Penilaian Rata-Rata Responden tentang Warna <i>Background</i> Ruang Pamer Museum Sudirman	77
4.8. Penilaian Rata-Rata Responden tentang Warna <i>Background</i> Ruang Pamer Museum-Museum.....	79
4.9. Penilaian Rata-Rata Responden tentang Jarak Pandang Pengunjung terhadap Objek Pamer pada Museum H. Widayat.....	81
4.10 Penilaian Rata-Rata Responden tentang Jarak Pandang Pengunjung terhadap Objek Pamer pada Museum AJB Bumi Putera	83
4.11. Penilaian Rata-Rata Responden tentang Jarak Pandang Pengunjung terhadap Objek Pamer pada Museum Sudirman.....	85
4.12 Penilaian Rata-Rata Responden tentang Jarak Pandang Pengunjung terhadap Objek Pamer pada Museum-Museum	87
4.13 Penilaian Rata-Rata Responden tentang Tingkat Kepuasan Pengunjung setelah Berkunjung ke Museum H. Widayat.....	89
4.14. Penilaian Rata-Rata Responden tentang Tingkat Kepuasan Pengunjung setelah Berkunjung ke Museum AJB Bumi Putera	91
4.15. Penilaian Rata-Rata Responden tentang Tingkat Kepuasan Pengunjung setelah Berkunjung ke Museum Sudirman.....	92
4.16. Penilaian Rata-Rata Responden tentang Tingkat Kepuasan Pengunjung setelah Berkunjung ke Museum-Museum	94

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1. Standar jarak dan sudut pandang display.....	25
2.2 Alternatif pembagian ruang	26
3.1. Tampak Depan Museum H. Widayat	29
3.2. Denah Museum H. Widayat Lantai 1	30
3.3. Denah Museum H. Widayat Lantai 2	30
3.4. Benda-Benda Pamer Museum H. Widayat.....	31
3.5. Benda-Benda Pamer Museum H. Widayat.....	31
3.6. Benda-Benda Pamer Museum H. Widayat	32
3.7. Suasana Museum H. Widayat.....	32
3.8. Sofa untuk Pengunjung.....	33
3.9. Denah Museum AJB Bumi Putera	35
3.10. Tampak Depan Museum AJB Bumi Putera.....	36
3.11. Interior Museum AJB Bumi Putera	36
3.12. Mesin Ketik Kuno.....	37
3.13. Foto-Foto Kantor Cabang Museum AJB Bumi Putera.....	37
3.14. Denah Museum Sudirman	39
3.15. Tampak Depan Museum Sudirman	40
3.16. Meja Pemandian Jenazah.....	40

3.17. Ruang Tamu.....	41
3.18. Ruang Dokter.....	41
3.19. Ruang Istirahat.....	42
3.20. Pernak-Pernik.....	42
3.21. Ruang Makan.....	43
4.1. Pencahayaan Museum H. Widayat.....	60
4.2. Pencahayaan Museum H. Widayat.....	61
4.3. <i>Decorative Lamp</i> Museum AJB Bumi Putera.....	64
4.4. Pencahayaan Museum Sudirman.....	67
4.5. <i>Warna Background</i> Museum H. Widayat.....	71
4.6. <i>Warna Background</i> Museum AJB Bumi Putera.....	75
4.7. <i>Warna Background</i> Museum Sudirman.....	78
4.8. Sketsa Jarak Pandang Pengunjung terhadap Objek Pamer Museum H. Widayat.....	82
4.9. Sketsa Jarak Pandang Pengunjung terhadap Objek Pamer Museum AJB Bumi Putera.....	84
4.10. Sketsa Jarak Pandang Pengunjung terhadap Objek Pamer Museum Sudirman.....	86



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kota Magelang yang terletak di antara pegunungan dan perbukitan dengan iklim yang sangat sejuk dengan temperatur antara 25°C-27°C dan pemandangan yang menakjubkan, serta dua buah sungai, yaitu Progo dan Elo yang membatasi wilayah ini di sebelah barat dan timur membuat setiap orang yang telah singgah di kota ini selalu terkenang dengan kota kecil yang indah. Letaknya strategis karena menghubungkan dua ibu kota yaitu Yogyakarta dan Semarang.

Aspek lokasi dan keindahan mendorong pemerintah Belanda pada zaman penjajahan menjadikan kota ini sebagai kota militer yang masih melekat hingga sekarang. Selain itu Magelang juga dijuluki sebagai kota tua, dimana terdapat peninggalan-peninggalan sejarah berupa candi-candi. Faktor inilah yang menyebabkan lahirnya museum-museum di magelang. Beberapa museum yang ada di antaranya adalah Museum Asuransi Jiwa Bersama (AJB) Bumi Putera, Museum Museum Kapal Samodra Raksasa, Museum Karmawibangga, Museum KP Diponegoro, Museum Misi Muntilan, Museum Seni Rupa Haji Widayat, Museum Sudirman, Museum Taruna Abdul Jalil, dan Museum Wayang.

Museum adalah tempat pembelajaran yang menyenangkan tentang cerita masa lalu dan memiliki daya tarik untuk dikunjungi sebagai tempat wisata, dimana dapat dijadikan alternatif belajar atau tempat belajar karena di sana terdapat cerita masa lalu atau sejarah yang layak untuk dijadikan sebagai pengetahuan oleh para pelajar, dimana di sekolah-sekolah biasanya diberikan pelajaran dan materi tentang sejarah dan juga seni. Jadi sudah selayaknya para pelajar digalakkan untuk mengunjungi museum-museum yang ada supaya mengenal sejarah dan seni.

Namun yang terjadi adalah selama ini museum masih menjadi momok bagi beberapa orang yang menganggap museum sebagai gedung suram muram

penanda masa silam. Hal ini terbukti dari tingkat kunjungan yang dari tahun ke tahun selalu lebih rendah dari tempat wisata selain museum. Kondisi tersebut tentunya tak lepas dari aspek interior, dimana interior adalah salah satu faktor utama yang mempengaruhi kenyamanan pengguna dari keberadaan sebuah bangunan tidak terkecuali untuk museum.

Persepsi dalam kaitannya dengan museum adalah proses mempersepsikan dari gambaran visual yang ada pada interior di dalamnya, yang dipengaruhi oleh unsur warna, keseimbangan, bentuk, wujud, gerak, ruang, ekspresi, dan pencahayaan (Arnheim, 1969:xi). Bagaimana segala unsur tersebut dapat mempengaruhi persepsi pengunjung pada interior museum khususnya ruang pameran tetap.

Berdasarkan kenyataan yang ada saat ini, peneliti ingin meninjau lebih mendalam mengenai hal-hal yang berkaitan dengan persepsi visual pengunjung usia sekolah terhadap interior museum-museum di Magelang. Mengingat beragam jenis museum dan banyaknya jumlah museum yang ada, maka objek penelitian yang diambil pada pembahasan ini adalah tiga museum, yaitu: Museum Haji Widayat, Museum AJB, dan Museum Sudirman.

Dalam hal ini sasaran utama pembahasan berkaitan dengan selera pengunjung usia sekolah terhadap aspek visual pada interior museum melalui proses persepsi dengan bahasan utama persepsi visual dengan variabel pencahayaan, warna, dan ruang. Dimana aspek-aspek visual adalah hal yang sangat mempengaruhi persepsi visual pengunjung usia sekolah.

B. Rumusan Masalah

Dalam penelitian ini, masalah yang ingin diteliti berhubungan dengan persepsi visual pengunjung usia sekolah terhadap interior museum ditinjau dari aspek pencahayaan, warna, dan ruang, yaitu “Bagaimana persepsi visual pengunjung usia sekolah terhadap interior Museum Seni Rupa Haji Widayat, Museum AJB Bumi Putera, dan Museum Sudirman di Magelang ditinjau dari aspek pencahayaan, warna, dan ruang?”

C. Tujuan Penelitian

Seperti yang telah diungkapkan dalam rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini yaitu: mengetahui persepsi visual pengunjung usia sekolah terhadap interior Museum Haji Widayat, Museum AJB Bumi Putera, dan Museum Sudirman berdasarkan variabel pencahayaan, warna, dan ruang

D. Manfaat Penelitian

1. Dalam Dunia Desain Interior

- a. Sebagai khasanah ilmu pengetahuan tentang kriteria perancangan interior yang diminati pelajar.
- b. Menambah pengetahuan di bidang persepsi visual
- c. Menambah pengetahuan tentang museum
- d. Menambah pengetahuan tentang pariwisata

2. Untuk Pengelola Museum

- a. Mengetahui kriteria interior museum yang diminati oleh pengunjung usia sekolah yang bersangkutan dengan pencahayaan, warna, dan ruang
- b. Sebagai evaluasi atas kelebihan dan kekurangan interior museum dilihat dari segi pencahayaan, warna, dan ruang.
- c. Dapat mengaplikasikan desain interior museum yang sesuai dengan kriteria pada kekurangan yang ada

3. Untuk Pengunjung

- a. Menambah khasanah ilmu pengetahuan tentang interior museum yang bersangkutan dengan pencahayaan, warna, dan ruang.
- b. Mengetahui sejarah melalui museum
- c. Menambah wawasan bahwa museum adalah salah satu tempat pembelajaran yang menyenangkan.

4. Pelaku pariwisata

- a. Menambah khasanah ilmu pengetahuan tentang interior museum yang bersangkutan dengan pencahayaan, warna, dan ruang.
- b. Menambah pengetahuan bahwa museum adalah salah satu tempat wisata yang layak untuk sering dikunjungi.
- c. Mengetahui bahwa museum dapat dijadikan sebagai salah satu tujuan wisata

E. METODE PENELITIAN

1. Metode Pendekatan

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif didasari oleh filsafat positivisme yang menekankan fenomena-fenomena objektif dan dikaji secara kuantitatif. Maksimalisasi objektivitas desain penelitian ini dilakukan dengan menggunakan angka-angka, pengolahan statistik, struktur, dan percobaan terkontrol (Nana Syaodih Sukmadinata, 2010:53).

Penelitian kuantitatif didasarkan atas konsep positivisme yang bertolak dari asumsi bahwa realita bersifat tunggal, fixed, stabil, lepas dari kepercayaan dan perasaan-perasaan individual. realita terdiri atas bagian dan unsur yang terpisah satu sama lain dan dapat diukur dengan menggunakan instrumen (Nana Syaodih Sukmadinata, 2010:12).

2. Sampel Penelitian

Pengambilan sampel harus dilakukan sedemikian rupa sehingga diperoleh sampel yang benar-benar dapat menggambarkan keadaan populasi yang sesungguhnya atau dapat juga dikatakan sampel haruslah representatif (mewakili) populasi.

Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengambilan sampel berstrata (*stratified sample*) yang mencakup pengunjung museum usia sekolah atau peserta didik. Berkaitan dengan pengambilan sampel, Issac dan Michael (1981:192) menganjurkan

rumus empiris guna menentukan jumlah sampel minimal yang digunakan dalam penelitian supaya sampel yang dijadikan penelitian representatif. Jumlah rata-rata pengunjung perhari pada museum di Magelang adalah 25. Maka jumlah sampel minimal yang harus diambil adalah 24 berdasarkan tabel Issac dan Michael (1981:193).

Kriteria pengambilan sampel antara lain:

- Peserta didik usia sekolah menengah (pelajar SMU dan mahasiswa)
- Pria dan wanita

Pengambilan sampel berstrata merupakan teknik pengambilan sampel dimana populasi dikelompokkan dalam strata tertentu kemudian diambil sampel secara random dengan proporsi yang seimbang sesuai dengan posisi dalam populasi.

Menurut Arnheim (1969:xi) persepsi visual terdiri dari beberapa variabel, antara lain: warna, keseimbangan, bentuk, wujud, gerak, ruang, ekspresi, dan pencahayaan. Pada penelitian ini variabel persepsi yang akan diteliti adalah mengenai pencahayaan, warna, dan ruang. Hal tersebut dipertimbangkan atas dasar keterbatasan waktu, kemampuan analisis, dan tingkat kepentingan akan pembahasan.

Dalam proses mendapatkan data peneliti memilih tiga museum sebagai objek penelitian yang berada di Magelang, yaitu:

a. Museum Seni Rupa Haji Widayat

Merupakan museum seni rupa yang menghadirkan banyak acara di dalamnya seperti *workshop*, lomba-lomba, dan lain-lain. Banyak pelajar yang tertarik untuk mengunjunginya karena keberagaman karya dari berbagai media yang terdapat di dalamnya, sehingga para pelajar ketika berada di dalamnya tidak merasa bosan akan tetapi terasa menyenangkan dan memiliki rasa ingin tahu.

b. Museum AJB Bumi Putera

Merupakan museum asuransi tertua di Indonesia yang direkomendasikan untuk dikunjungi karena di dalamnya terdapat

pengetahuan bagaimana awal mula museum asuransi didirikan dan sampai sekarang cabangnya tersebar di mana-mana.

c. Museum Sudirman

Adalah museum memorabilia yang menyimpan benda-benda peninggalan Jendral Sudirman semasa hidupnya hingga akhir hayatnya, dari ruang tamu hingga ruang dapur.

3. Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode pengumpulan data sebagai berikut:

a. Kepustakaan

Kepustakaan disini yaitu dengan mencari dan mengumpulkan data atau referensi berupa buku, jurnal, internet, surat kabar dan sebagainya. Beberapa hal yang akan diamati dalam pengamatan ini adalah persepsi visual pengunjung terhadap interior Museum Haji Widayat, Museum AJB Bumi Putera, dan Museum Sudirman yang dipengaruhi oleh aspek-aspek pencahayaan, warna, ruang, dan gerak ditinjau dari jarak.

b. Observasi

Observasi adalah pengamatan langsung kepada suatu obyek yang akan diteliti (Gorys, Keraf, 1994: 162). Kegiatan observasi meliputi melakukan pencatatan secara sistematis kejadian-kejadian, perilaku, obyek-obyek yang dilihat dan hal-hal lain yang diperlukan dalam mendukung penelitian yang sedang dilakukan.

c. Wawancara (*in depth interview*)

Metode wawancara (*in depth interview*), yaitu suatu kegiatan dilakukan untuk mendapatkan informasi secara langsung dengan mengungkapkan pertanyaan-pertanyaan pada para responden. Wawancara bermakna berhadapan langsung antara *interviewer(s)* dengan responden, dan kegiatannya dilakukan secara lisan. (Joko Subagyo, S.H, P, 2004: 39). Dalam hal ini Bagian Pelayanan Pengunjung Museum Haji Widayat, Museum AJB Bumi Putera, dan Museum Sudirman

d. Angket (kuesioner) untuk pengunjung

Kuisisioner bertujuan untuk meneliti, mendata dan mengetahui persepsi visual dari pengunjung usia sekolah berdasarkan tema penelitian. Dengan pertanyaan yang bersifat efisien dan efektif bagi responden.

4. Metode Analisis Data

Metode analisis data yang dilakukan sesuai dengan metode evaluasi, yaitu dengan melakukan pengkajian silang antara data lapangan (yang merupakan hubungan antara pengguna dan aktivitasnya serta fasilitas pendukung atau tata kondisi yang ada) dengan data kepustakaan. Analisa ini dilakukan untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan terhadap kondisi lapangan yang ada. Dalam penelitian ini batasan masalah penelitian dispesifikkan terhadap masalah persepsi visual pengunjung usia sekolah terhadap interior Museum-Museum di Magelang.

